

ETC



## Un éclatement du cadre perceptuel

Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, *La cour des Miracles*, Musée d'art contemporain de Montréal. Du 17 juin au 30 août 1998

Isabelle Velleman

Numéro 44, décembre 1998, janvier–février 1999

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/35440ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

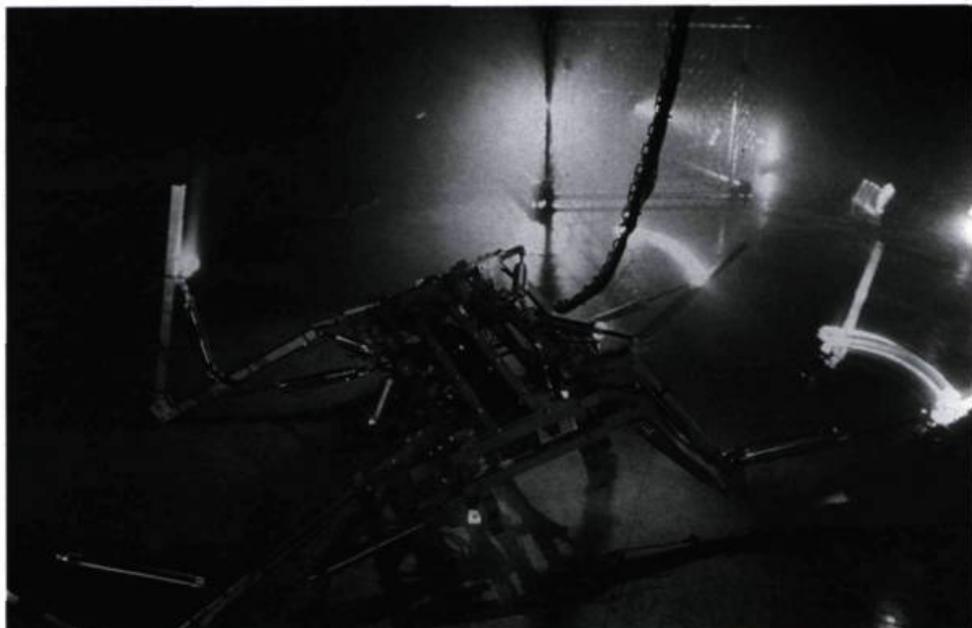
Citer ce compte rendu

Velleman, I. (1998). Compte rendu de [Un éclatement du cadre perceptuel / Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, *La cour des Miracles*, Musée d'art contemporain de Montréal. Du 17 juin au 30 août 1998]. *ETC*, (44), 47–50.

## MONTREAL

### UN ÉCLATEMENT DU CADRE PERCEPTUEL

Louis-Philippe Demers et Bill Vorn, *La cour des Miracles*, Musée d'art contemporain de Montréal. Du 17 juin au 30 août 1998



Louis-Philippe Demers & Bill Vorn, *La cour des Miracles*, 1997. Photo: Demers & Vorn.

**L**es artistes montréalais Louis-Philippe Demers et Bill Vorn utilisent l'image de *la cour des Miracles* comme prétexte à un travail sur la diversité et la déviance. À la fois prolongement et projection de l'humain, les robots deviennent les outils d'une réflexion sur des attitudes sociales déviantes. Chaque machine de l'exposition est en effet animée d'un comportement considéré comme marginal : l'une mendie, l'autre, prise dans une cage, se jette sur le grillage en le secouant violemment, une autre encore se traîne au sol en empêchant le spectateur de passer à ses côtés. Par leurs actions, ces robots évoquent une certaine misère humaine.

Malgré tout, on ne peut s'empêcher d'être amusé devant cette manifestation de douleur. N'y a-t-il pas quelque chose de cocasse dans l'évocation du dysfonctionnel à travers l'utilisation de robots, en cette période où on tend à magnifier l'apport, la place et l'importance des machines dans la société ? Alors que presque partout on nous parle de la gloire des machines, *La cour des Miracles* nous entretient, quant à elle, de leur misère.

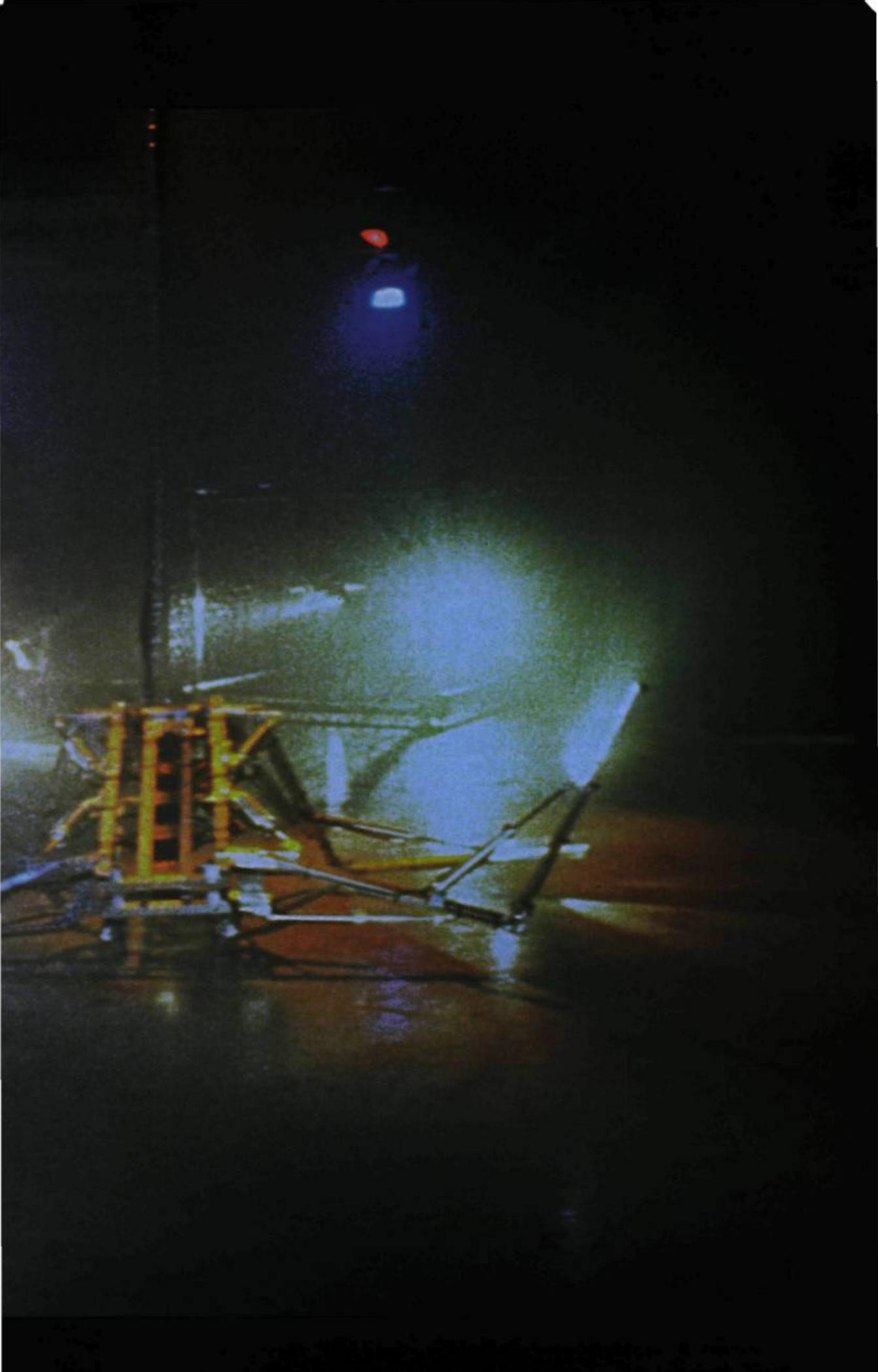
En présentant cette exposition, le Musée d'art contemporain de Montréal convie les visiteurs à une expérience multisensorielle à la fois intimidante et conviviale. Empreinte d'une forte théâtralité, l'œuvre est construite comme un environnement multimédia réactif de type

immersif au sein duquel s'établit une relation d'échanges complexes et multiples avec le spectateur. Un peu à la manière de la réalité virtuelle, la mise en forme des éléments de l'œuvre joue sur la perception du spectateur et, conséquemment, influence son appréhension de l'ensemble, ainsi que ses déplacements au sein de celle-ci.

L'ensemble des œuvres (l'installation) prend la forme d'un écosystème dans lequel évoluent une trentaine d'entités robotiques, chacune animée d'un comportement individuel. C'est par celles-ci que les artistes Demers et Vorn explorent le principe de réactivité. Cette notion, contrairement à l'interactivité qui fonctionne selon un principe relationnel binaire (action/réaction), est régie par un modèle réactionnel sensible à plusieurs variables : chaque robot réagit non seulement au spectateur, mais aussi à son entourage, selon sa propre « perception » de celui-ci, ce qui augmente considérablement le nombre de réactions possibles, la configuration de l'habitat étant alors en constante transformation. La réactivité introduit donc un élément de hasard qui contribue à l'impression de vie des robots : chacun semble animé d'une « conscience » et d'un « comportement » propre.

L'impact de la perception sur le visiteur, étant donné le caractère immersif de l'exposition, est certes l'aspect le plus frappant de *La cour des Miracles*, laquelle qui de-





Lucie Philippe-Dorner & Bill Van. In space des Mir, 1997. Photo: Dorner & Van.



Louis-Philippe Demers & Bill Vorn, *La cour des Miracles*, 1997. Photo: Demers & Vorn.

mande à être comprise et analysée dans sa totalité. Hors de cet environnement, les robots ne sont plus que de luxueux gadgets, les éléments architecturaux, des éléments de décors quelconques. La création de cet habitat pour robots est le résultat d'une habile mise en commun d'éléments sonores, lumineux et architecturaux. Tout d'abord, les immenses structures métalliques et le grillage évoquent directement l'univers industriel ou carcéral; l'impression d'immersion dans l'œuvre est créée également par une juxtaposition d'éléments sonores et lumineux qui sont les composantes charnières de l'environnement. Immatérielles, ces dernières créent une spatialité *englobante* qui ancre le spectateur dans un univers qui semble autant réel qu'irréel. Pénétrer dans *La cour...* équivaut à être instantanément transporté *ailleurs* : le caractère immersif de l'œuvre déplace le spectateur bien loin du musée.

L'atmosphère de l'œuvre est principalement créée par une composition lumineuse utilisant en majorité des « tons » rouges et bleus. Le résultat est une ambiance feutrée et inquiétante. Cette dernière impression est causée par l'ajout, en superposition à cette « toile de fond », de violents stroboscopes blancs qui, sporadiquement, agressent le spectateur et déstabilisent sa perception. Une bande sonore complète cette mise en scène et ajoute à l'inconfort et l'inquiétude que peut ressentir le spectateur. Celle-ci est composée de sons non reconnaissables évoquant sanglots, cris et autres bruits liés à la douleur.

Cette cacophonie est amplifiée par le registre sonore de chaque robot, composé principalement de grincements mécaniques et de bruits de tôles frappées. Un des intérêts de cette trame sonore est qu'elle vient doubler l'effet spatialisant de la lumière. De plus, la mise en commun du son et de la lumière affecte directement, au gré des cris et des éclats lumineux, les déplacements physiques du spectateur. En agissant sur sa perception, ceux-ci modifient constamment la configuration du lieu pour en influencer

son parcours. D'où l'idée d'éclatement du cadre perceptuel avancé par les artistes : l'environnement créé est instable et mouvant, et offre une possibilité de lecture multidirectionnelle, qui dépend à la fois du cheminement choisi et de l'interaction des machines entre elles. Il ne s'agit plus d'un rapport unilatéral entre une œuvre et un spectateur, mais bien d'un rapport d'échange, les agissements de l'un ayant un impact direct sur le comportement de l'autre.

Cette construction multimédia est mise au service d'une réflexion d'ordre sémantique construite autour de la rhétorique de la métaphore, bien que cette dernière soit quelque peu éclipsée par l'impact de l'environnement sur le spectateur.

L'utilisation de robots est aussi l'occasion pour les artistes de soulever le paradoxe de la vie artificielle. Ainsi, le principe même de vie artificielle est incohérent et relève du pléonasmisme. Ces machines ne sont vivantes que parce que nous les voyons comme telles, selon un réflexe d'anthropomorphisme. Subtilement, un glissement sémantique s'opère : il n'est pas question ici de *représentation* de vie, mais plutôt d'*illusion* de vie. L'idée du simulacre vient donc enrichir la construction métaphorique présente dans l'ensemble l'œuvre.

En fait, le principe du simulacre peut se comprendre comme étant la base même de cet environnement. Qu'est-ce que *La cour des miracles* sinon une gigantesque mise en scène, un faire-croire de grande envergure qui, à travers un déplacement continu entre le dramatique et le comique, présente une réflexion sur la vie artificielle et la présence de la déviance dans la société ? Demers et Vorn abordent des questions plus que pertinentes à notre époque, sans toutefois être pris aux pièges de la lourdeur réflexive ou du caricatural excessif.

ISABELLE VELLEMAN